

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dan sifatnya *non-eksperimental*. Desain penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan maksud untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan beberapa variabel lain dan disampaikan dengan besarnya koefisien korelasi dan signifikansinya secara statistik (Sukmadinata, 2012).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Suryabrata (1998) menyebutkan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Kemudian variabel itu sendiri adalah sesuatu yang memiliki variasi nilai dan dapat digunakan untuk merumuskan suatu hipotesa berdasarkan hubungan antar variabel (Singarimbun, 2011). Di dalam sebuah penelitian, variabel adalah gejala yang dijadikan sebagai fokus penelitian tersebut. Variabel yang digunakan sebagai fokus dalam penelitian ini meliputi:

1. Variabel Bebas (X)

X₁: Regulasi Diri

X₂: Konformitas

2. Variabel Terikat (Y)

Y: Adiksi *Game Online*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Singarimbun (2011) definisi operasional merupakan unsur penelitian yang berisi tentang cara atau semacam petunjuk pelaksanaan untuk mengukur suatu variabel. Pada proposal ini, definisi operasional dari variabel bebas dan variabel terikatnya adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X_1): Regulasi Diri

Regulasi diri adalah tinggi rendahnya kemampuan individu untuk mendapatkan kendali dan mengaktivasi pemikiran, perasaan, dan perilaku, yang secara berkelanjutan diarahkan kepada usaha untuk mencapai tujuan serta agar mampu diterima oleh lingkungannya. Regulasi diri ditunjukkan dalam beberapa tahapan dari Miller & Brown (Carey, dkk., 2004) yang meliputi *receiving*, *evaluating*, *trigerring*, *searching*, *formulating*, *implementing*, dan *assessing*, dimana pengukurannya menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban.

2. Variabel Bebas (X_2): Konformitas

Konformitas adalah tinggi rendahnya tingkat perubahan perilaku atau kepercayaan individu sebagai akibat tuntutan tidak tertulis dari kelompok atau kesamaan antara perilaku dengan perilaku yang apabila sifatnya negatif dapat memunculkan perilaku-perilaku tertentu yang tidak dapat diterima oleh lingkungan sosial. Konformitas ditunjukkan melalui aspek-aspek konformitas dari Sears dkk. (1994) yang meliputi kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan, yang dapat diukur menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban.

3. Variabel Terikat (Y): Adiksi *Game Online*

Adiksi *game online* adalah tinggi rendahnya intensitas penggunaan komputer atau video *game* berbasis internet secara eksemif yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri sehingga menimbulkan permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari. Adiksi *game online* ditunjukkan dengan beberapa indikator dari Griffiths (Lemmens, dkk., 2009) yang meliputi *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*, yang dapat diukur menggunakan skala *rating* dengan empat pilihan jawaban.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian disimpulkan disebut sebagai populasi. Populasi tersebut tidak hanya jumlah yang ada pada objek atau subyek yang sedang dipelajari, namun meliputi keseluruhan karakteristik yang dimiliki oleh objek atau subyek tersebut (Sugiyono, 2016). Sasaran populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Mahasiswa yang terdaftar secara resmi dan mengikuti serangkaian proses pendidikan yang mencakup program pendidikan diploma dan sarjana yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.
- b. Berjenis kelamin laki-laki atau perempuan
- c. Berusia 18 – 24 tahun

d. Aktif bermain *game online*

2. Sampel

Sampel merupakan suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Sugiyono, 2016). Sampel yang digunakan harus yang dapat mewakili seluruh populasi, maka dari itu pemilihan sampelnya diusahakan sedemikian rupa sehingga mampu memberikan gambaran dari keseluruhan populasi (Silalahi, 2003).

Menurut Arikunto (2006) cara menentukan sampel adalah jika subyek < 100 lebih baik diambil seluruhnya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Apabila jumlah subyeknya > 100, dapat diambil antara 10% – 15% atau 20% – 55% atau lebih, sedangkan menurut penjelasan Fraenkel, Wallen, dan Hyun (2011) jumlah minimal subyek yang dapat dipakai untuk penelitian deskriptif adalah 100 subyek, untuk penelitian korelasi dan pengaruh adalah 50 subyek, dan pada penelitian eksperimen atau perbandingan adalah 30 subyek dalam masing-masing kelompok. Dalam penelitian ini dimana penelitiannya adalah uji korelasi, maka diputuskan untuk membatasi total minimal 50 subyek sebagai sampel penelitian ini.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel atau teknik *sampling* merupakan teknik atau cara di dalam pengambilan sampel yang representatif dari populasi (Hadi, 2004). Dalam memilih sampel, ada dua teknik yang dapat dipakai yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dalam populasi penelitian mempunyai kemungkinan

terpilih yang sama dengan sampel penelitian. *Non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang setiap anggota di dalam populasi penelitian tidak memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel (Fraenkel, Wallen & Hyun, 2011).

Dari penjelasan di atas, penulis menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan metode *snow ball*. *Snow ball* adalah metode dalam memilih sampel yang semula kecil sampai kemudian bertambah menjadi besar (Neuman, 2014).

Penulis memakai beberapa subyek yang sudah dikenal dan dianggap sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya oleh penulis, dimana kemudian penulis meminta bantuan untuk dihubungkan dengan rekan yang dikenal oleh subyek yang juga sesuai dengan kriteria yang dtentukan oleh penulis. Alasan penulis menggunakan teknik pengambilan sampel ini karena belum diketahui secara pasti berapa jumlah populasi yang sesuai dengan karakteristik subyek yang dibutuhkan di dalam penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Proses suatu pengadaan data keperluan penelitian disebut sebagai pengumpulan data. Nazir (2005) mengatakan bahwa pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting di dalam metode ilmiah, dikarenakan pada umumnya data yang dikumpulkan akan dipakai untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk masing-masing variabel. Hasil kuesioner yang sudah berbentuk angka, tabel, analisa statistik, uraian, dan kesimpulan, digunakan sebagai landasan

untuk menganalisa data kuantitatif. Kuesioner pada suatu penelitian ini dibuat dengan tujuan pokok yaitu mendapatkan informasi yang reliabilitas dan validitasnya paling tinggi (Singarimbun, 2011).

Dalam penelitian ini, variabel X_1 adalah regulasi diri dan variabel X_2 adalah konformitas diukur menggunakan kuesioner dengan jenis skala Likert, sedangkan variabel Y adalah adiksi *game online* diukur menggunakan kuesioner dengan jenis skala *rating*. Penulis memilih menggunakan skala Likert karena kelebihanannya (Nazir, 2005), antara lain:

1. Pembuatannya yang mudah
2. Skala Likert memiliki reliabilitas yang relatif tinggi
3. Jangka responsinya yang besar dapat memberikan keterangan yang lebih nyata dan jelas tentang pendapat atau sikap responden mengenai isu yang sedang dipertanyakan

Rangkaian pernyataan yang dijabarkan ke dalam masing-masing kuesioner variabel bebas dinyatakan dengan bentuk pernyataan positif (*favourable*) dan pernyataan negatif (*unfavourable*) sedangkan untuk kuesioner variabel terikat dinyatakan dengan bentuk pertanyaan. Kuesioner yang memakai skala Likert dengan menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu:

1. SS (Sangat Sesuai)
2. S (Sesuai)
3. TS (Tidak Sesuai)
4. STS (Sangat Tidak Sesuai)

Kuesioner yang memakai skala *rating* menggunakan empat alternatif jawaban pula, yaitu:

1. SS (Sangat Sering)
2. S (Sering)
3. J (Jarang)
4. TP (Tidak Pernah)

Penentuan nilai respon subyek pada masing-masing variabel ukur di atas akan ditentukan berdasar pada skor yang didapat dalam tiap macam kuesioner. Skor yang dikenakan pada jawaban yang diberikan oleh subyek berdasarkan nilai yang sudah ditetapkan oleh setiap jawaban, yaitu:

Tabel 3.1
Skor Aitem Skala Likert

Aitem Favourable	Skor	Aitem Unfavourable	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4	Sangat Sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	3	Sesuai (S)	2
Tidak Sesuai (TS)	2	Tidak Sesuai (TS)	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Tabel 3.2
Skor Aitem Skala *Rating*

Jawaban	Skor
Sangat Sering (SS)	4
Sering (S)	3
Jarang (J)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Pada skala tersebut penulis tidak memakai jawaban di tengah atau ragu-ragu (netral) karena:

1. Seringkali memiliki arti ganda (*multiple interpretable*)
2. Dapat menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*)
3. Tidak mampu untuk menunjukkan kecenderungan pendapat subyek ke arah setuju atau tidak, yang kemudian menyebabkan banyak data dan informasi penelitian yang tidak dapat ditangkap oleh penulis (Hadi, 1991)

Berikut kuesioner sebagai alat pengumpulan data untuk masing-masing variabel:

1. Regulasi Diri

Alat ukur yang dipakai untuk mengukur regulasi diri adalah SRQ (*Self-Regulation Questionnaire*) yang diformulasikan oleh Miller dan Brown (Carey, Neal & Collins, 2004) berdasarkan tujuh tahapan regulasi diri, dan kemudian diadaptasi oleh Rizki (2017). SRQ memiliki nilai reliabilitas yang tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,910.

Berikut ini adalah *blue print* untuk skala indikasi regulasi diri:

Tabel 3.3
***Blue Print* Regulasi Diri**

No.	Dimensi	Aitem		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1.	<i>Receiving</i>	23, 38	5, 18, 29	5
2.	<i>Evaluating</i>	19, 34, 39	-	3
3.	<i>Trigerring</i>	11, 24, 35	6, 30	5
4.	<i>Searching</i>	7, 12, 20, 25, 36	1	6

5.	<i>Formulating</i>	31, 37, 40	2, 8, 13, 15, 26	8
6.	<i>Implementing</i>	16, 21, 27, 32	3, 9, 41	7
7.	<i>Assessing</i>	4, 10, 17, 22, 28, 33	14	7
Total				41

2. Konformitas

Alat ukur yang dipakai untuk mengukur konformitas adalah skala konformitas dari teori Sears, dkk. (1994), tentang aspek perilaku konformitas.

Berikut ini adalah *blue print* untuk skala indikasi konformitas:

Tabel 3.4
Blue Print Konformitas

No.	Dimensi	Indikator	Aitem		Jumlah
			<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1.	Kekompakan	Tertarik ikut dalam kelompok	3, 9, 17	20, 24	5
		Bertahan pada kelompok	4, 10, 18	26, 30	5
2.	Kesepakatan	Mampu menerima pendapat kelompok	1, 7, 11, 12, 21	2, 6, 13, 15, 27	10
3.	Ketaatan	Mengikuti keputusan yang ditetapkan kelompok	5, 14, 22, 25, 29	8, 16, 19, 23, 28	10
Total					30

3. Adiksi *Game Online*

Alat ukur yang dipakai untuk mengukur adiksi *game online* adalah GAS (*Game Addiction Scale*) yang disusun oleh Lemmens dkk., (2009) berdasarkan tujuh indikator adiksi *game online* dari Griffiths (2005), kemudian diadaptasi oleh Rizki (2017). GAS memiliki nilai reliabilitas

yang tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,810 (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009).

Berikut ini adalah *blue print* untuk skala adiksi *game online*:

Tabel 3.5
Blue Print Adiksi Game Online

No.	Indikator	Aitem	Jumlah
1.	<i>Salience</i>	1, 8, 15	3
2.	<i>Tolerance</i>	2, 9, 16	3
3.	<i>Mood Modification</i>	3, 10, 17	3
4.	<i>Withdrawal</i>	4, 11, 18	3
5.	<i>Relapse</i>	5, 12, 19	3
6.	<i>Conflict</i>	6, 13, 20	3
7.	<i>Problems</i>	7, 14, 21	3
Total			21

F. Teknik Analisis Data

1. Validitas

Validitas di dalam suatu pengukuran adalah sebuah konsep tentang kesesuaian hubungan antara definisi konseptual dengan definisi operasional (Neuman, 2014). Kemudian validitas itu sendiri memiliki arti sejauh mana akurasi suatu alat tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya (Azwar, 2015). Suatu pengukuran dapat disebut memiliki validitas yang tinggi apabila menghasilkan data yang akurat dalam memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur dan sesuai dengan tujuan penelitian (Azwar, 2015).

Penelitian ini menggunakan Validitas Isi (*Content Validity*) sebagai uji validitasnya. Validitas isi suatu alat ukur ditentukan oleh sejauh mana isi alat ukur tersebut dapat merepresentasi aspek kerangka konsep (Singarimbun & Effendi, 2011). Validitas alat ukur di dalam penelitian ini dikaji oleh penulis dengan dasar arah isi yang diukur. Validitas isi adalah validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau *professional judgement*. Pertanyaan yang dicari jawabannya di dalam validitas ini adalah sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang akan diukur atau sejauh mana isi tes mencerminkan atribut yang hendak diukur.

2. Daya Diskriminasi Aitem

Uji daya diskriminasi aitem menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dari *Pearson* sebagai berikut:

Rumus 3.1 Korelasi *Product Moment*

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2][n\Sigma y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan: r_{xy} = koefisien korelasi butir/aitem Y = skor total

N = jumlah subjek X = skor butir/aitem

Apabila r hitung dari rumus di atas lebih besar nilainya dari r tabel, maka butir atau aitem tersebut dinilai valid, begitu juga sebaliknya (Arikunto, 2006).

3. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Alat ukur bisa dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran yang didapatkan relatif konsisten setelah digunakan sebanyak dua kali untuk mengukur gejala yang sama, sehingga reliabilitas menunjukkan konsistensi alat ukur dalam mengukur gejala yang sama (Singarimbun & Effendi, 2011).

Uji reliabilitas alat ukur ini memakai pendekatan konsistensi internal yang prosedurnya hanya memerlukan satu kali pengenaan tes pada sekelompok individu sebagai subyek penelitian. Pendekatan ini dinilai lebih ekonomis, praktis, dan memiliki efisiensi yang tinggi (Azwar, 2012).

Teknik yang dipakai adalah *Alpha Cronbach* dari Cronbach dengan rumus sebagai berikut:

Rumus 3.2 *Alpha Cronbach*

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien alpha $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

K = jumlah kasus V_t^2 = varian total

4. Analisis Data

Pada penelitian ini, jenis data yang dipakai adalah data ordinal yang didapat dari kuesioner. Penulis penelitian ini bermaksud untuk menguji hipotesis

hubungan antara dua variabel bebas dengan satu variabel terikat. Berdasarkan jenis data dan hipotesis yang ingin diuji, agar dapat menganalisis data pada penelitian ini, penulis memutuskan untuk menggunakan korelasi *Kendall Tau* yang nanti pada pelaksanaannya dibantu dengan memakai SPSS 16 for Windows®.

Sugiyono (2016) mengatakan bahwa korelasi *Kendall Tau* digunakan untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih.

Berikut rumus korelasi *Kendall Tau*:

Rumus 3.3 Korelasi *Kendall Tau*

$$\tau = \frac{\sum A - \sum B}{\frac{N(N-1)}{2}}$$

Keterangan :

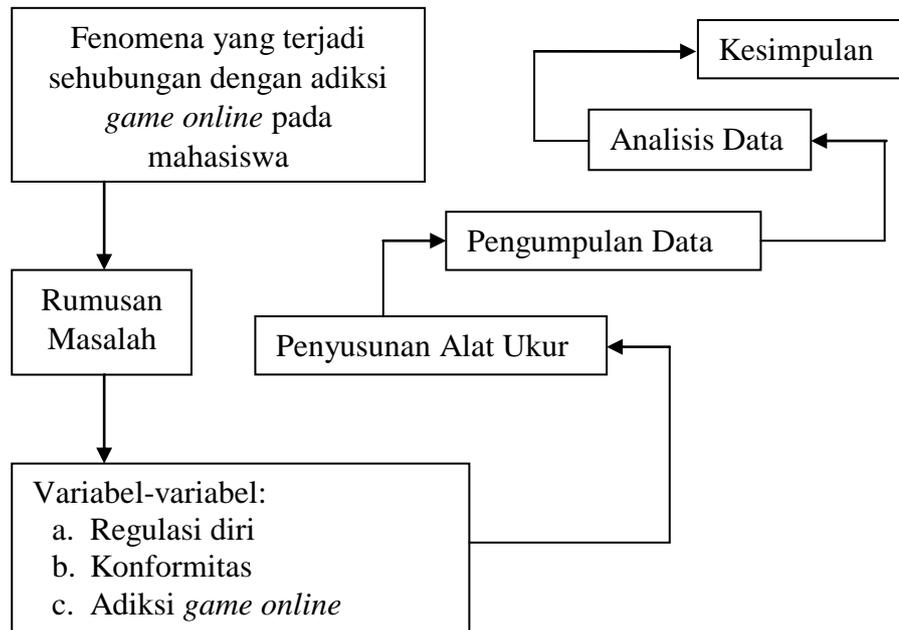
τ = Koefisien korelasi *Kendall Tau* yang besarnya $(-1 < \tau < 1)$

A = Jumlah *ranking* atas

B = Jumlah *ranking* bawah

N = Jumlah anggota sampel

G. Kerangka Kerja



Gambar 3.1 Kerangka Kerja